NES-EI-FAH-5

TETRIS*

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu TETRIS* pour le système de jeu Nintendo™.

Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer de la bonne utilisation de votre nouveau jeu et conserver le manuel pour vous y référer ultérieurement.

PRÉCAUTIONS

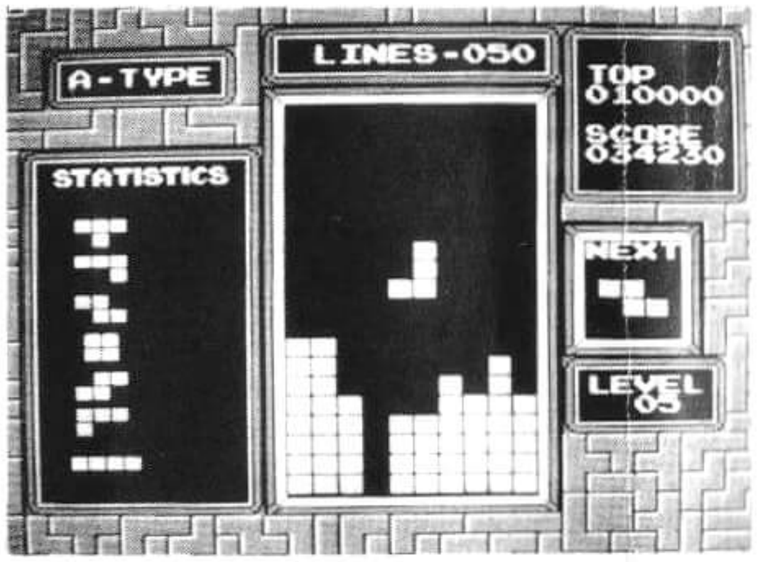
1) Ce jeu est de haute précision. Il ne doit pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le cogner, de le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autresolvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans son enveloppe protectrice.
5) Toujours vérifier le connecteur latéral pour matériau étranger de la cartouche de jeu avant d'insérer cette dernière dans la console.

N.B.
Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changer sans préavis. Ce jeu a été programmé pour utiliser la totalité de l'ecran. Certains vieux modèles de téléviseurs ont un écran arrondi qui pourrait dissimuler une partie de l'image.

***''TM AND ©1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA (''ELORG''),
TETRIS LICENSED TO NINTENDO.
©1989 NINTENDO
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN
AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV.''**

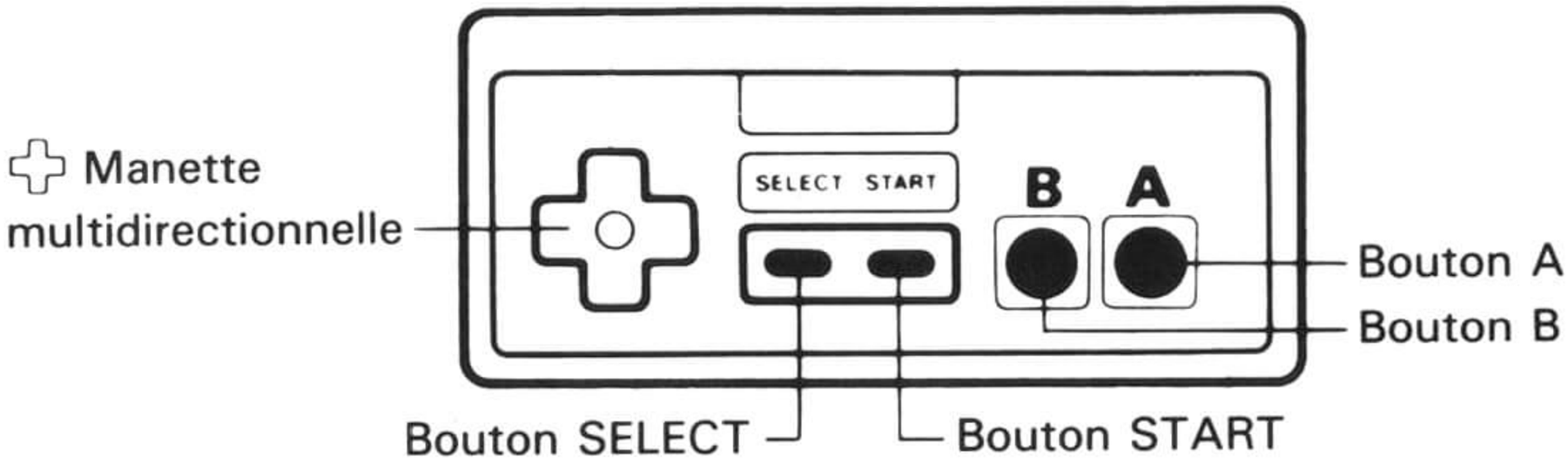
QU'EST-CE QUE TETRIS?

TETRIS est un nouveau genre de casse-tête qui a été conçu en Union Soviétique et vise à mettre les réflexes à l'épreuve. Sept blocs de formes différentes tombent sur le champ de jeu, l'un après l'autre. L'objectif du jeu est d'empêcher les blocs de s'empiler pêle-mêle sur le champ de jeu. Pour ce faire, tu peux déplacer les blocs vers la gauche et la droite et les tourner à mesure qu'ils tombent. A chaque fois que tu complètes une ligne horizontale, cette ligne disparaît et tu obtiens des points. Si les blocs s'empilent et atteignent le haut du champ de jeu, la partie se termine. TETRIS est formé de ''tetra'' qui signifie ''4''. En réarrangeant quatre carrés, tu peux reproduire les sept différentes formes qui sont utilisées dans ce jeu.
Avec TETRIS, tu peux jouer à deux jeux de types différents: le jeu d'endurance A, et le jeu B, dont le but est d'accumuler le plus de points possible jusqu'à la 25ième ligne.



❑ Utilisation de la manette

Manette 1



- Manoeuvres de base

⬅ Déplace le bloc vers la gauche.
➡ Déplace le bloc vers la droite.
⬇ Fais tomber les blocs rapidement.

Utilise ces boutons de contrôle pour déterminer le TYPE, le LEVEL (niveau) et la HEIGHT (hauteur).

Choisis la façon de tourner le bloc dans sa chute:

Bouton A: Le bloc tourne de 90° vers la droite chaque fois que ce bouton est enfoncé.

Bouton B: Le bloc tourne de 90° vers la gauche chaque fois que ce bouton est enfoncé.

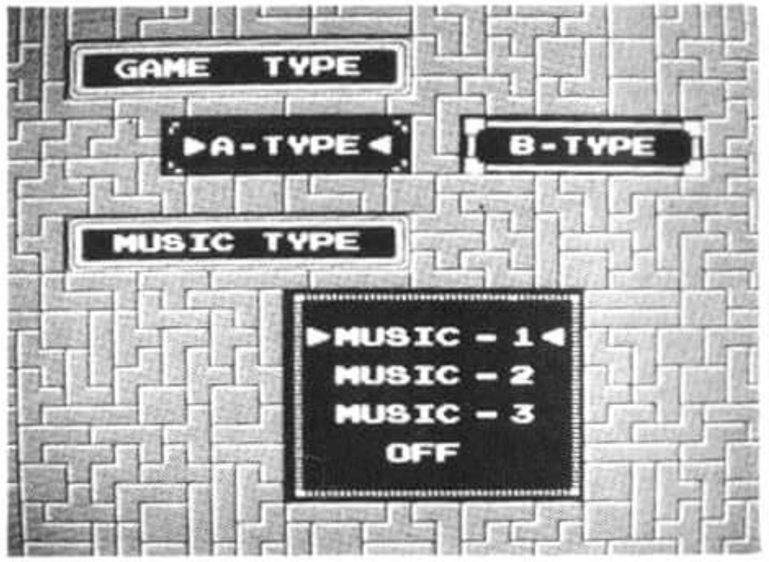
Bouton SELECT: Utilise ce bouton pour annuler la fonction NEXT au cours de la partie. (Appuie à nouveau pour rétablir la fonction.) Cette option rendra le jeu plus difficile puisque tu ne pourras pas voir la forme suivante avant qu'elle n'apparaisse dans le champ de jeu.

Bouton START: Utilise ce bouton pour commencer la partie ou pour l'interrompre en cours de même que pour la reprendre.

* L'écran initial apparaîtra et la partie sera reprise à zéro si les boutons A, B, Select et Start sont enfoncés simultanément au cours de la partie. Le MEILLEUR SCORE ne sera pas effacé. (Ces quatre boutons exercent la même fonction que le commutateur de remise à zéro.)

❑ DEROULEMENT DE JEU

- Écran de sélection des TYPE DE JEU/TYPE DE MUSIQUE
  Pour sélectionner le TYPE DE JEU. (Sélectionner TYPE A ou TYPE B.)
  Pour sélectionner le TYPE DE MUSIQUE. (Sélectionner MUSIC 1, 2 ou 3 ou OFF.)



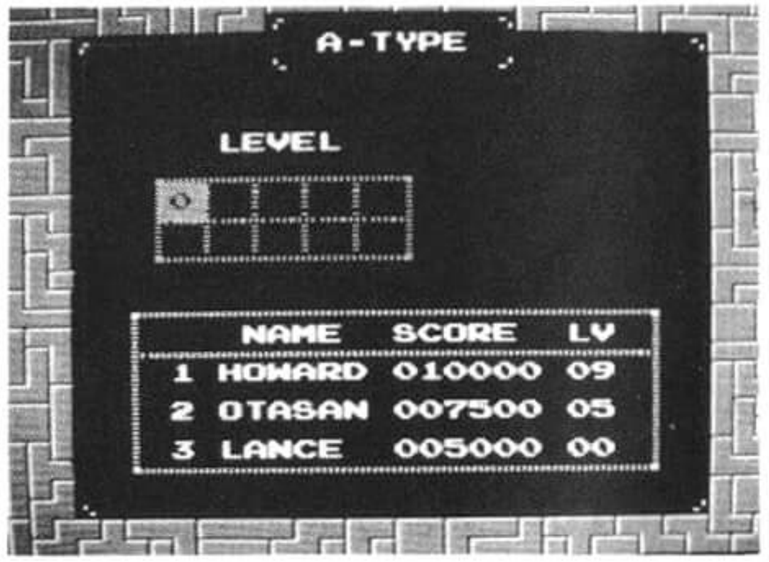
Écran de sélection des TYPE DE JEU/TYPE DE MUSIQUE

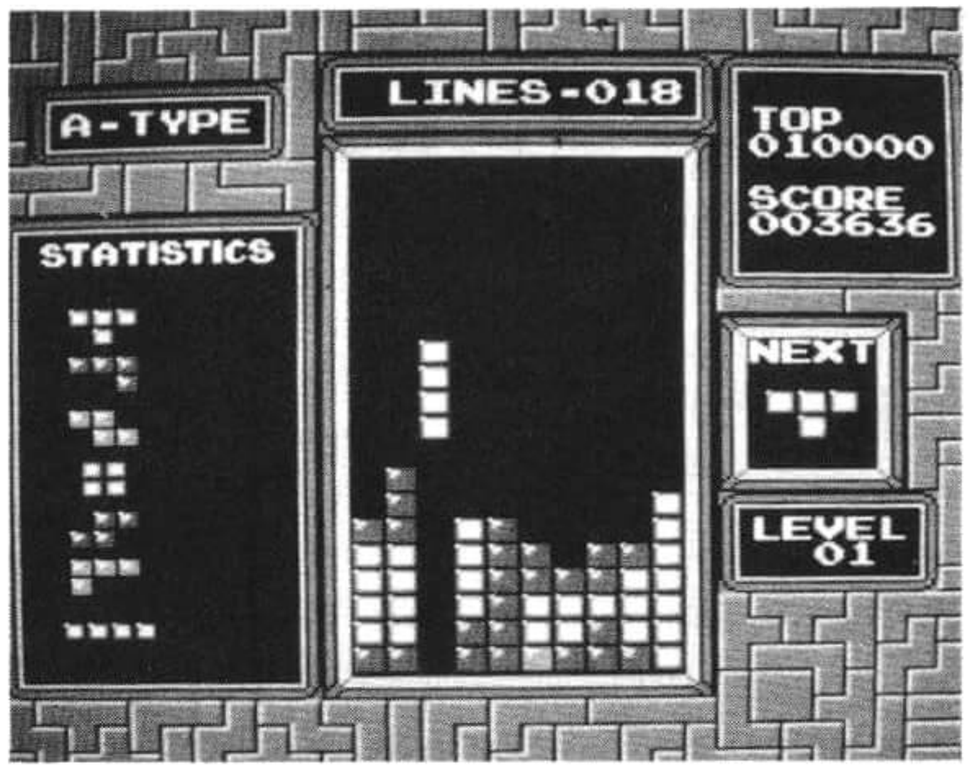
❑ Parties de TYPE A

Ce type vise à mettre l'endurance à l'épreuve puisque tu dois essayer d'obtenir une marque élevée tout en complétant le plus de lignes possible.

Choisis le LEVEL (la vitesse de chute des blocs) à partir de l'écran de sélection LEVEL. (Plus le LEVEL est élevé, plus les blocs tombent vite.)
Au cours de la partie, le LEVEL augmente graduellement et la partie devient de plus en plus difficile. Lorsque les blocs atteignent le haut du champ de jeu, la partie se termine.

Écran de sélection de LEVEL de TYPE A





LINES	Montre le nombre de lignes complétées depuis le début de la partie.
SCORE	Montre les points obtenus en complétant des lignes et en faisant tomber des blocs.
STATISTIQUES	Montre le nombre de chacun des sept types de blocs tombés.
NEXT	Montre le bloc suivant. (Peut être annulé en appuyant sur SELECT au cours de la partie.)
LEVEL	Montre la vitesse de chute du bloc à l'écran.
PLAYFIELD	Là où se déroule l'action.

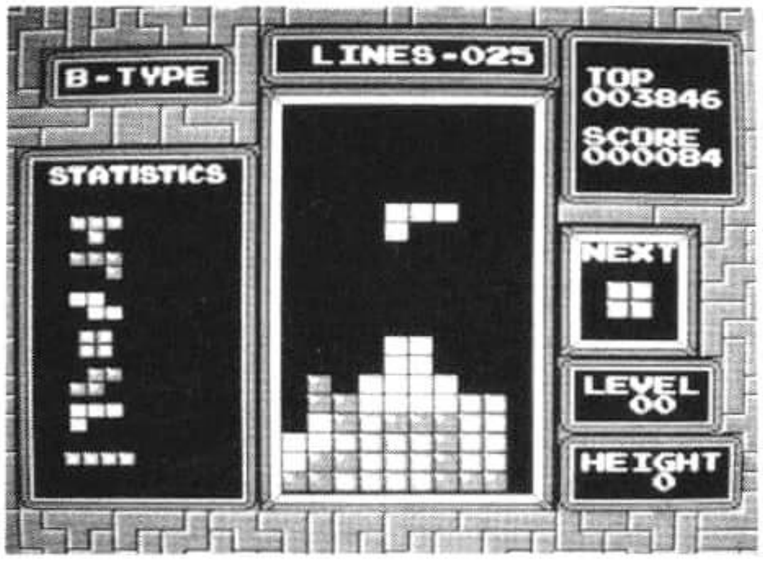
❑ Parties de TYPE B

L'objectif de ce type est de compléter 25 lignes.

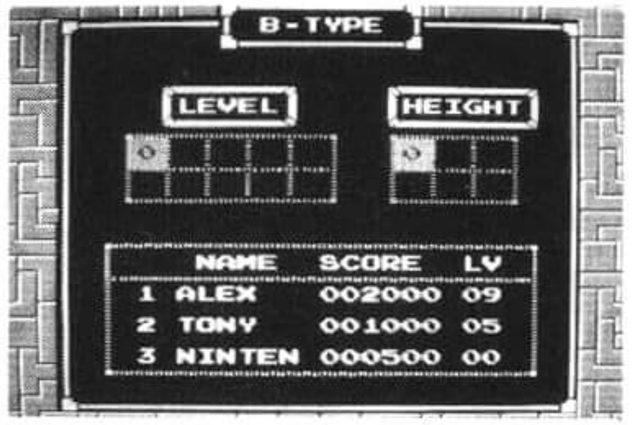
Choisis le LEVEL et la HEIGHT (hauteur des blocs placés pêle-mêle) à partir de l'écran de sélection LEVEL. Plus la HEIGHT choisie est élevée, plus les blocs placés pêle-mêle seront placés haut.

Si les blocs atteignent le haut du champ de jeu, la partie se termine.

* Les parties de TYPE B diffèrent de celles de TYPE A bien que le LEVEL ne change pas.



Écran de sélection de LEVEL de TYPE B



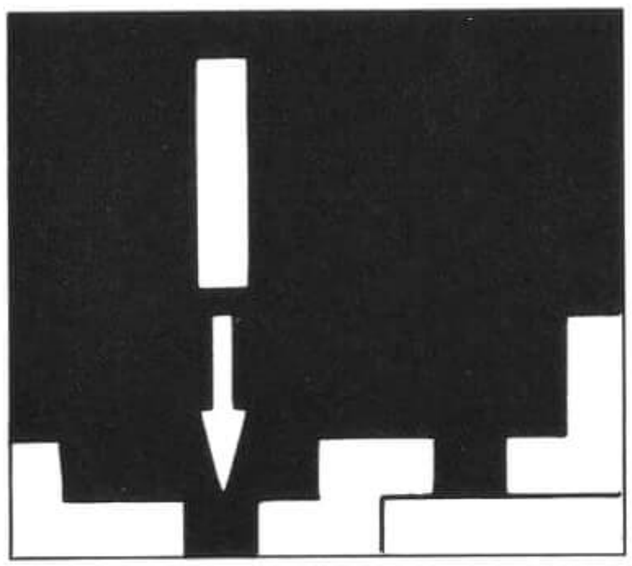
LINES	Montre le nombre de lignes à compléter (en partant de 25).
SCORE	Montre les points obtenus en complétant des lignes.
STATISTIQUES	Montre le nombre de chacun des sept types de blocs tombés.
NEXT	Montre le bloc suivant. (Peut être annulé en appuyant sur SELECT au cours de la partie.)
LEVEL	Montre la vitesse de chute du bloc à l'écran.
HEIGHT	Montre la hauteur des blocs tombés pêle-mêle.
PLAYFIELD	Là où se déroule l'action.

- LES MEILLEURS SCORES
  Les noms (maximum de 6 lettres) et le score des trois meilleurs joueurs peuvent être enregistrés pour les parties de type A et B. Utilise les flèches ascendante et descendante de la manette multidirectionnelle pour choisir la lettre d'alphabet appropriée. Utilise les flèches vers la gauche et vers la droite de la manette multidirectionnelle, les bouton A ou B pour déplacer le curseur.
  Appuie sur le bouton START pour retourner à l'écran de sélection LEVEL.
  * Les meilleurs scores seront effacés de la mémoire si l'alimentation est coupée (OFF).

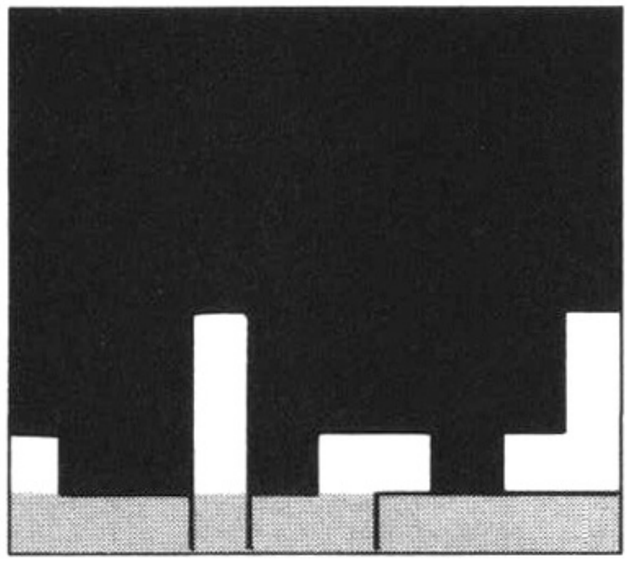
❑ TECHNIQUE

- Souviens - toi qu'il y a sept types de blocs TETRIS.

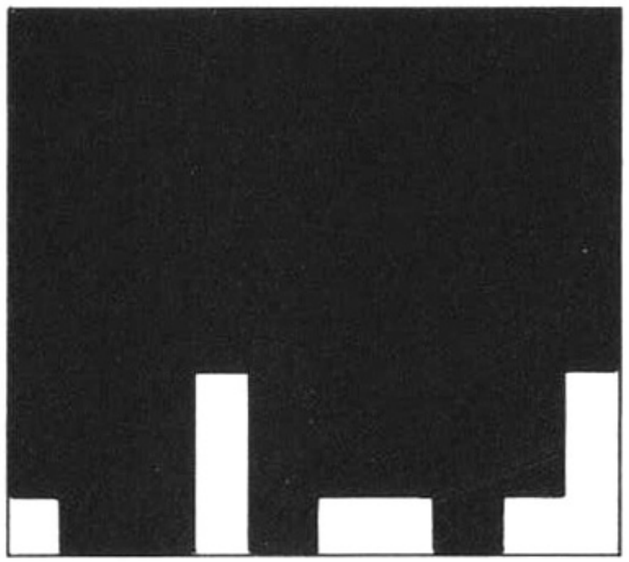
- Aligne les blocs pour former une ligne simple.



Aligne les blocs pour former une ligne horizontale et assure-toi qu'il n'y a pas de vides.



Une fois complétée, chaque ligne sans vides disparaît de l'écran.

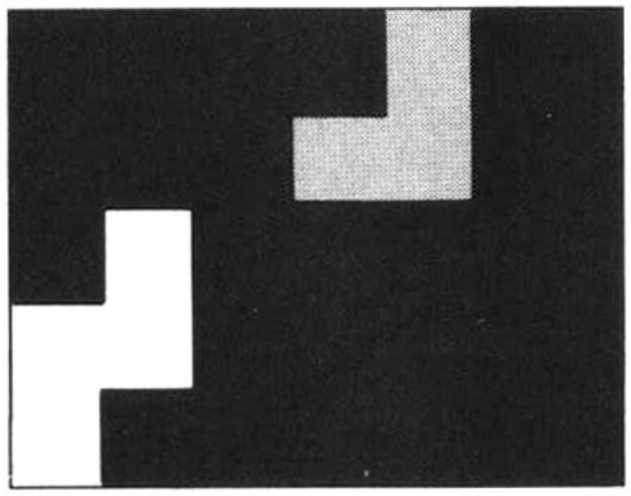


Tous les blocs qui restent à l'écran tomberont d'une ligne.

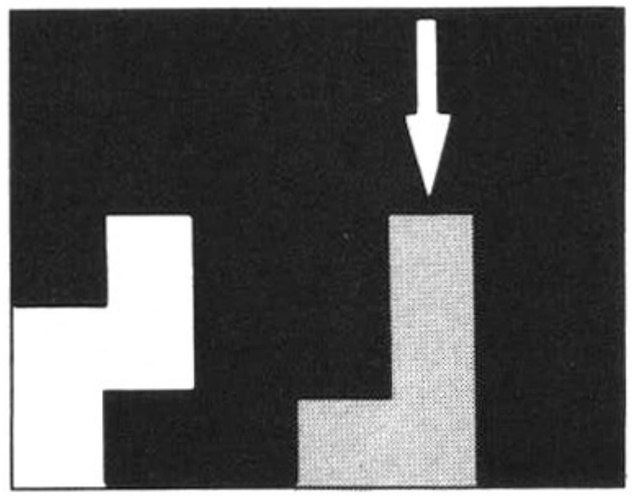
À mesure que tu t'améliores, tu peux compléter deux lignes (un double), trois lignes (un triple) ou quatre lignes (un ''TETRIS'') à la chute d'un bloc.
Les doubles, les triples et les TETRIS procurent plus de points.

- Que faire quand ça se produit?

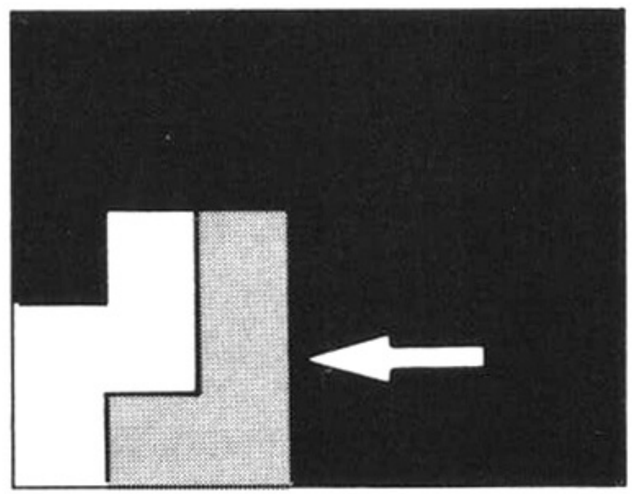
La situation illustrée dans le dessin peut se produire au cours de la partie.



D'abord, ne panique pas! Tu peux arriver à combler le trou avec le bloc suivant. Pour cela, attends que le bloc suivant tombe et fais traverser ce bloc en le faisant glisser avant que le bruit sourd se produise. (Voir l'illustration ci-contre.)



Sers-toi de ton adresse pour former une chaîne avec les blocs et faire d'une situation difficile une occasion d'accumuler des points supplémentaires.



❑ COMMENT RENDRE LE JEU PLUS DIFFICILE

Si tu trouves que TETRIS est trop facile et que tu maîtrises le LEVEL 9 à la HEIGHT 5, appuie sur le bouton A et sur le bouton START alors que tu te trouves à l'écran de sélection LEVEL. Tu pourras t'amuser à un rythme beaucoup plus rapide et exigeant.

* La vitesse de chute des blocs sera le LEVEL préétabli + 10.

❑ À PROPOS DES POINTS

- Plus le hauteur de chute est élevée, plus les points sont élevés. Si les blocs qui apparaissent au haut du champ de jeu tombent après avoir appuyé sur la fléche descendante de la manette multidirectionnelle, les points obtenus changeront en fonction de la hauteur de chute.

- Obtiens un score élevé en complétant les lignes 2,3 et 4 en même temps. Plus la pile de lignes complétées est haute, plus le score est élevé, tout particulièrement lorsque qu'un TETRIS (4 lignes) est réalisé.
(Les points changent aussi en fonction du niveau du jeu.)

- Parties de TYPE B
  Une fois que 25 lignes sont tombées, un bonus s'ajoute à ton score réel.
  Score total = score réalisé + N° de LEVEL x HEIGHT x 1000
  * Toutefois, lorsque tu as commencé à jouer au mode Vitesse élevée, le bonus est calculé au no de LEVEL initial (No de LEVEL au mode Vitesse élevée - 10).

Tableau des points

LEVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ligne simple	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
Ligne double	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Ligne triple	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
TETRIS	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10800	12000

* Ce tableau s'applique aux jeux A et B.
* Les points augmentent de la même façon à partir du LEVEL 10.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

[0394NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.
Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître per écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE,** devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE,** ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo. appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO,** 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Fijn dat je de spelcassette Tetris* van het Nintendo Entertainment System™ hebt gekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

1. WAARSCHUWING

A. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
B. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
C. Maak hem niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B.:
Nintendo behoudt zich het recht voor om, zonder aankondiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen

---

***''TM AND ©1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA (''ELORG''),
TETRIS LICENSED TO NINTENDO.
©1989 NINTENDO
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN
AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV.''**

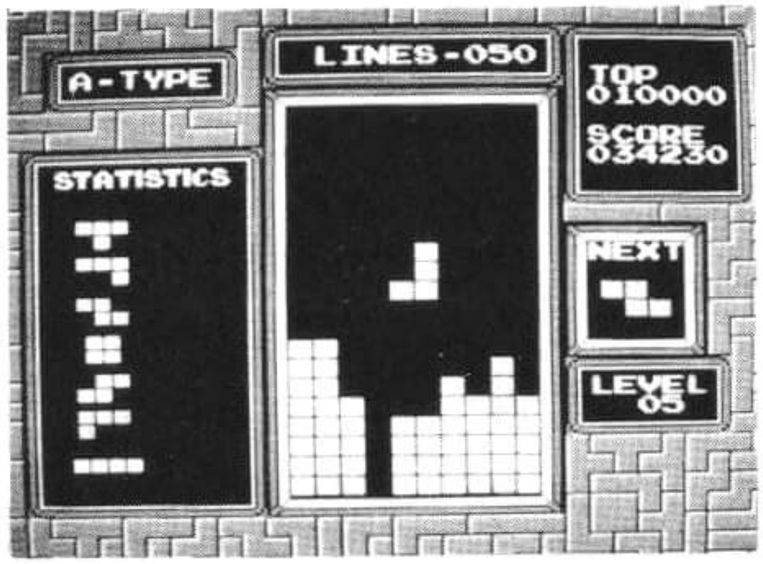
© 1989 Nintendo Co., Ltd.
Nintendo ® and Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd

WAT IS TETRIS ?

TETRIS is een nieuw puzzelspelletje uit de Sovjet Unie dat je reflexen test. Het is eigenlijk vrij simpel. Er vallen zeven verschillende blokken achter elkaar op het scherm naar beneden. Zorg dat ze zich niet opstapelen naar de bovenkant en draai ze in de val. Als je een horizontale rij maakt, verdwijnt deze. Als de blokken bovenaan komen, is het spel afgelopen. TETRIS is simpel, makkelijk te begrijpen maar moeilijk om mee te stoppen!

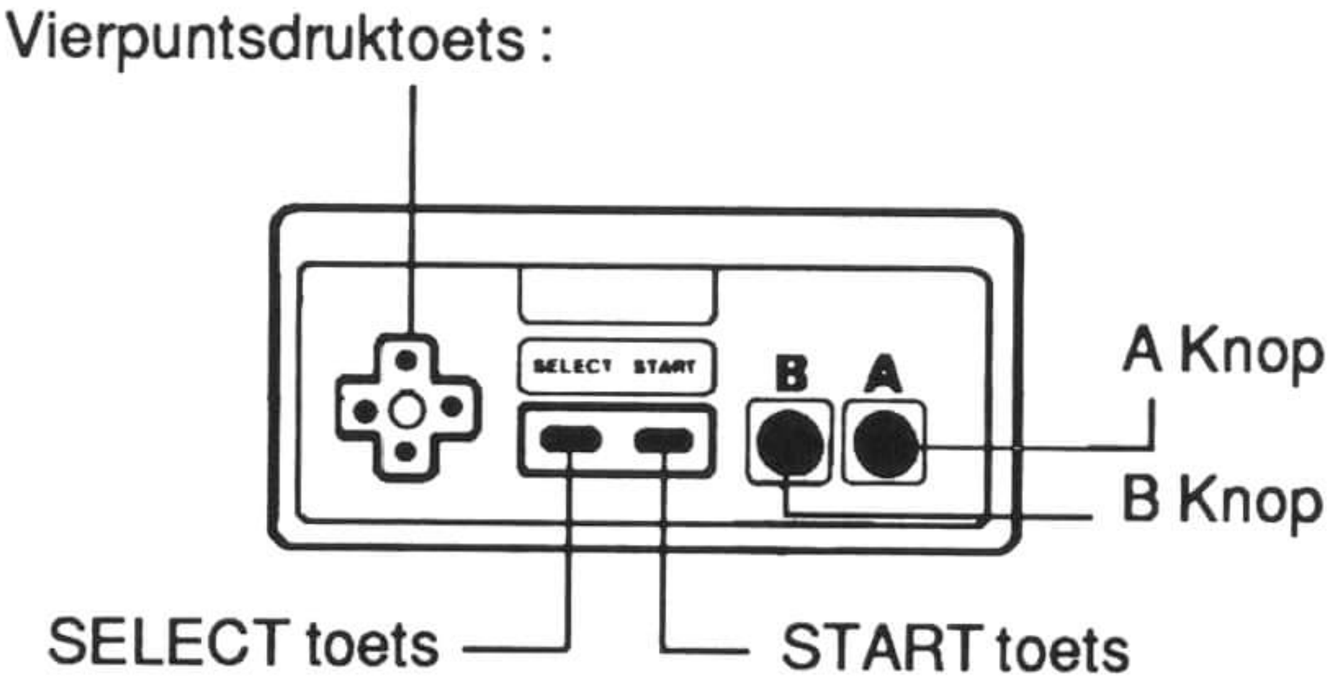
Tetris komt van het woord «tetra', wat nummer 4 betekent. Met vier blokken kun je de zeven speelfiguren uit het spel maken.

Je kunt in TETRIS twee spellen spelen: uithoudingsspel A en spel B waarin je voor de hoogste score op 25 lijnen speelt.

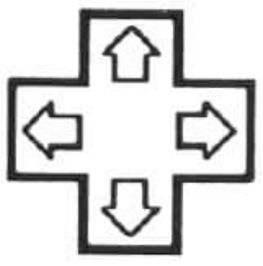


❑ Hoe gebruik je de controller

Controller 1



- Besturing



→ Blokken gaan naar links.
← Blokken gaan naar rechts.
↓ Blokken vallen snel naar beneden.
Gebruik deze ook om TYPE, LEVEL en HEIGHT (hoogte) te kiezen.

Kies de stand van het blok terwijl hij valt:

Met knop A draait het blok iedere keer 90° graden rechtsom.

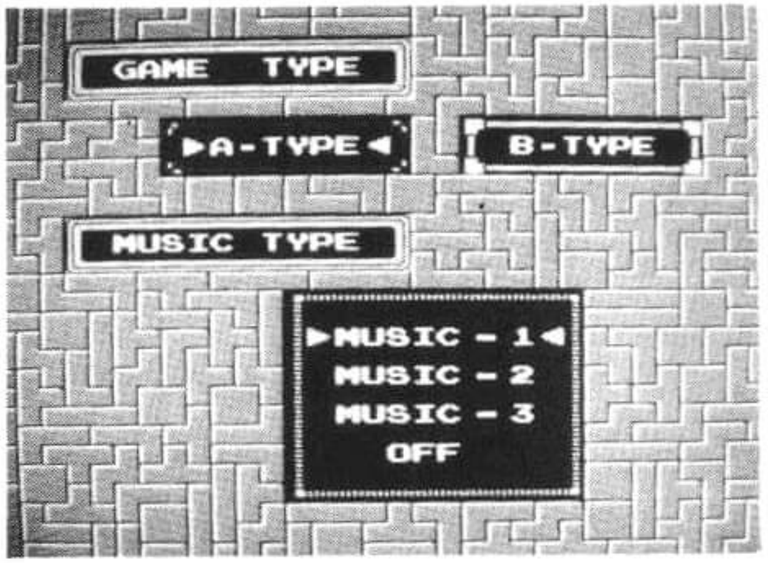
Met knop B draait het blok iedere keer 90° graden linksom.

Met de SELECT toets : kun je regelen of je het volgende blokje in het NEXT-hokje wilt zien. Als je erop drukt zie je de vorm van het volgende blok pas als hij op het scherm komt.
Met de START toets begin je het spel.
Druk ook hierop om tijdens het spel te pauzeren.

- Als je tegelijk op A, B en SELECT drukt, ga je weer terug naar het titelscherm zonder dat de hoogste score uitgewist wordt. Je kunt nu opnieuw de spelvorm kiezen. (Heeft dezelfde functie als de RESET knop.)

❑ HOE SPEEL JE

- SPEL TYPE / MUZIEK TYPE keuze scherm
  Kies het SPEL TYPE (Spel a of spel B.)
  Kies MUZIEK TYPE (Kies muziek 1, 2, 3 of uit (OFF)

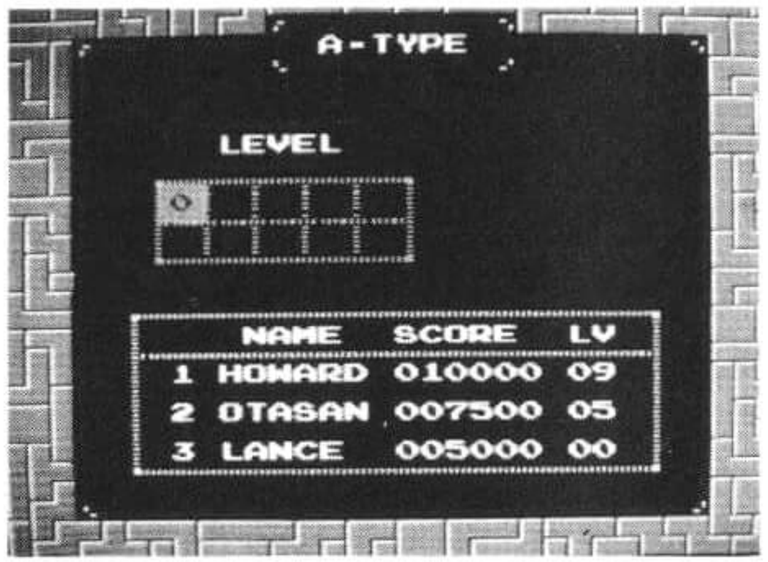


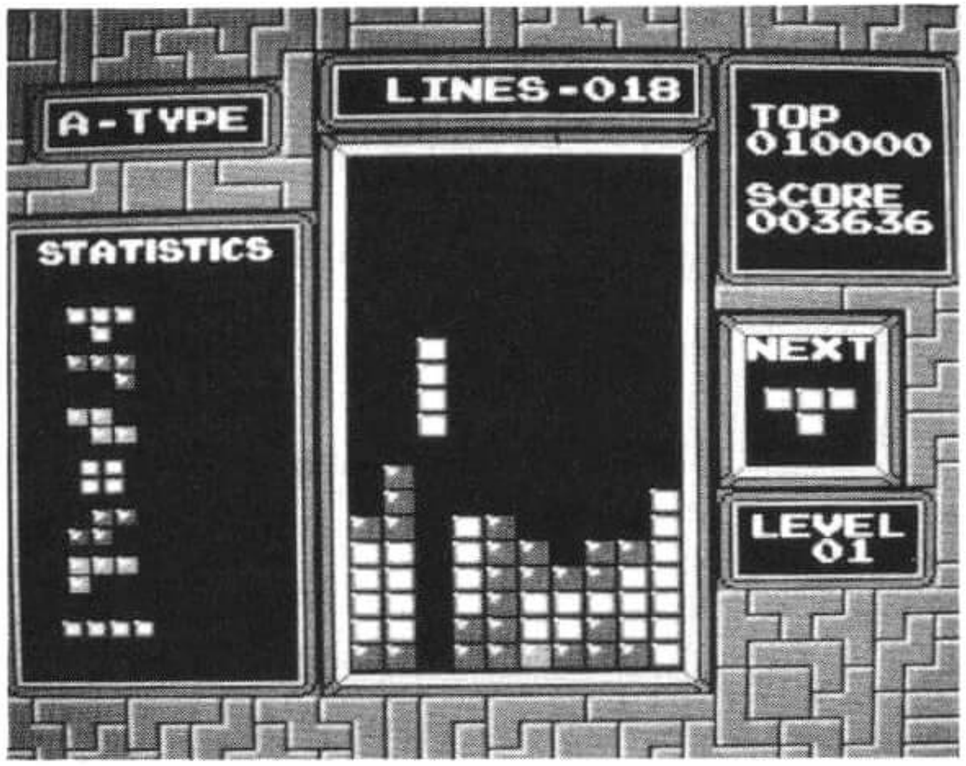
SPEL TYPE / MUZIEK TYPE
keuze scherm

❑ A-TYPE spel

Dit is een test voor je uithoudingsvermogen waarmee je een zo hoog mogelijke score moet halen door zo veel mogelijk lijnen te maken.
Kies het LEVEL (valsnelheid van de blokken) op het LEVEL keuze scherm.
(Hoe hoger het LEVEL, hoe sneller de blokken vallen.)
In de loop van het spel wordt het LEVEL langzaam opgevoerd en wordt het spel steeds moeilijker.
Zodra de blokken de bovenkant van het scherm bereikt hebben, is het spel afgelopen.

A-TYPE LEVEL keuze scherm



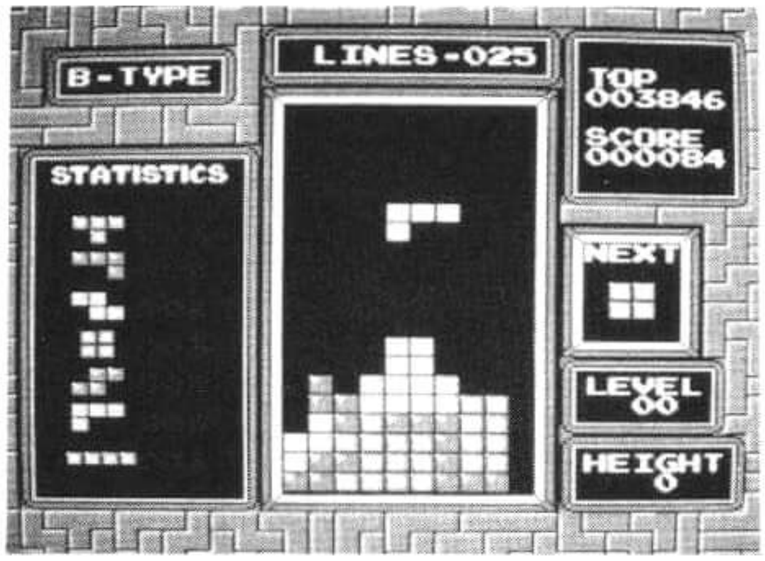


LINES	Hier staat het aantal lijnen die je tot nu toe hebt gemaakt.
SCORE	Het aantal punten dat je tot nu toe gescoord hebt met lijnen en drops.
STATISTICS	Je ziet hier hoeveel er tot nu toe van elk blok zijn gevallen.
NEXT	Hier staat het volgende blok dat komt. (Kun je uitschakelen met SELECT.)
LEVEL	Dit is de valsnelheid van de blokken op het scherm.
PLAYFIELD	Hier gebeurt alles.

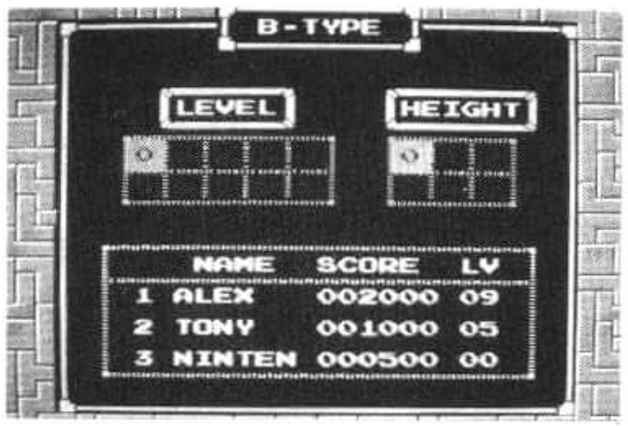
❑ B-TYPE spel

Het doel van dit spel is 25 lijnen te maken.
Kies het LEVEL en de HEIGHT (hoogte) bij het LEVEL keuze scherm. Hoe hoger je de HEIGHT kiest, hoe hoger er willekeurige blokken worden opgestapeld vanaf de bodem.
Als de blokken de bovenkant bereiken is het spel afgelopen.

- Spel B verschilt van spel A omdat het LEVEL tijdens het spel niet veranderd.



B-TYPE LEVEL keuze scherm



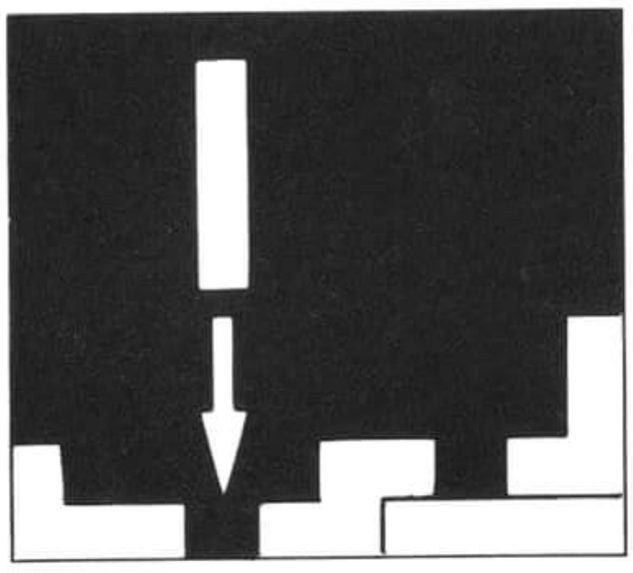
LINES	Geeft het aantal overgebleven lijnen aan (vanaf 25).
SCORE	Hier zie je de score tot nu toe.
STATISTICS	Geeft per blok het aantal gevallen blokken aan.
NEXT	Toont het volgende blok (Kan uitgezet worden met de SELECT toets).
LEVEL	Geeft de valsnelheid van de blokken aan.
HEIGHT	Geeft de hoogte van de willekeurige blokken aan.
PLAYFIELD	Hier gebeurt het

- TOP SCORE
  De namen (tot zes letters) van de drie spelers met de hoogste scores kun je opslaan.
  Gebruik OMHOOG en OMLAAG op de vierpuntsdruktoets om de letter te kiezen.
  Gebruik LINKS en RECHTS om de cursor te verplaatsen. Druk daarna op START om weer terug te gaan naar het LEVEL keuze scherm.
  * De top scores verdwijnen zodra je het controldeck uitzet.

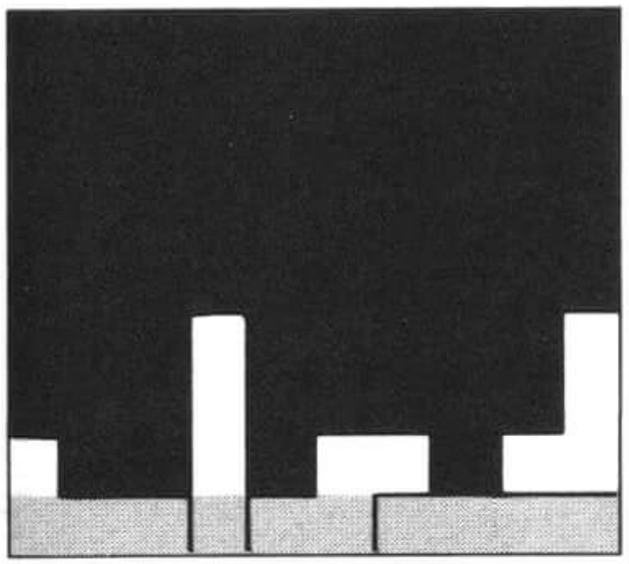
❑ TECHNIEKEN

- Onthoud dat er zeven types blokken zijn.
  Er zijn zeven types TETRIS blokken.

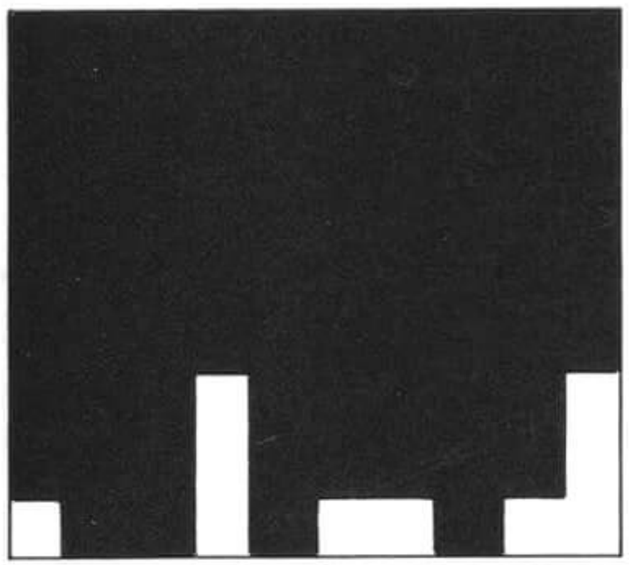
- Leg de blokken zo neer dat ze een lijn vormen.



Bouw de blokken in een horizintale lijn op en pas op dat er geen gaten ontstaan.



Als je een complete lijn maakt zonder gaten, verdwijnt deze van het
scherm.

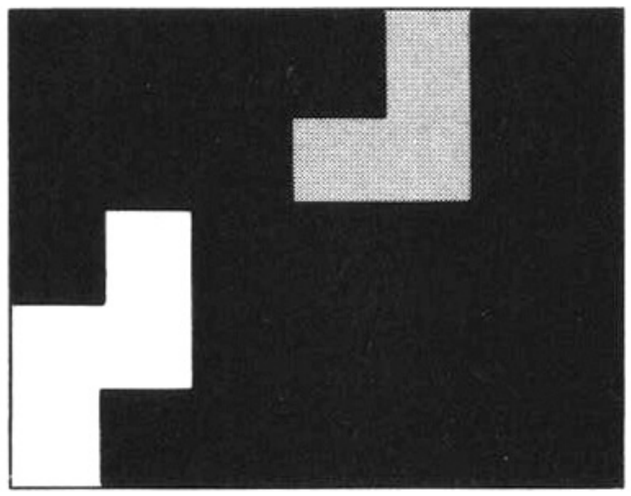


De overgebleven blokken vallen 1 plaats naar beneden.

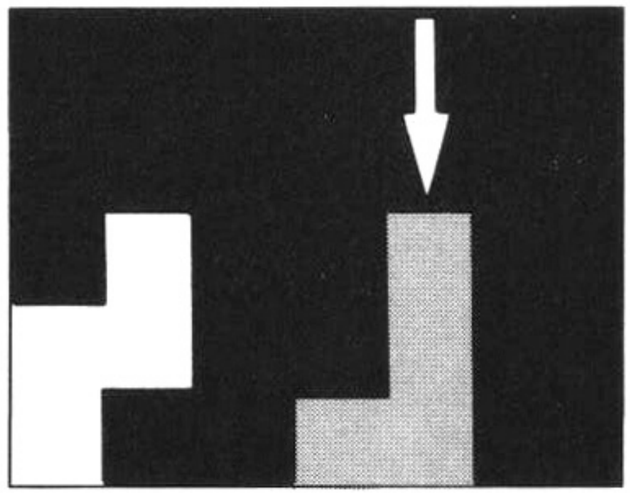
Als je beter wordt in het spel kun je zelfs twee lijnen (een double), drie lijnen (een triple) of vier lijnen (een «TETRIS») tegelijk laten verdwijnen.
Je krijgt dan meer punten.

- Wat doe ik als dit gebeurt ?

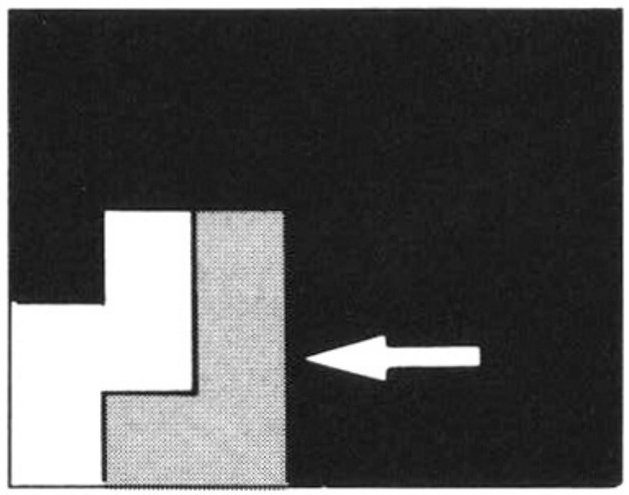
Je kunt tijdens het spel deze situatie tegenkomen.



Geen paniek! Je kunt het gat opvullen met het volgende blok. In dit geval wacht je tot het blok geland is en schuif je hem er onder voor hij vast ligt. (Zie plaatje.)



Als je dit goed toepast, kun je snel extra punten veroveren.



❑ Hoe kun je een moeilijker spel spelen.

Degene die het spel op LEVEL 9 en HEIGHT 5 te makkelijk vinden, kunnem tijdens het LEVEL Keuzescherm de A knop ingedrukt houden terwijl ze op START drukken. Het spel wordt nu sneller en nog spannender.

- De valsnelheid van de blokken begint nu op LEVEL + 10.

❑ Hoe scoor je.

- Hoe sneller je de blokken dropt, hoe meer punten je krijgt. Als de blokken boven in beeld verschijnen en je laat ze met OMLAAG vallen, krijg je punten afhankelijk van de beginhoogte.
  Je krijgt geen punten als je stopt tijdens de val.
- Je krijgt meer punten door 2, 3, of 4 lijnen te laten verdwijnen. Hoe meer lijnen je tegelijk laat verdwijnen, hoe hoger de score is, zeker bij een TETRIS (vier lijnen). De score is ook afhankelijk van het LEVEL.

- B-type spellen
  Zodra je de 25 lijnen hebt laten verdwijnen, krijg je een extra bonus.
  Eindscore = echte score + LEVEL x 1000 + HEIGHT x 1000
  * De bonus die je krijgt in de hoge-snelheid mode hangt af van het oorspronkelijke LEVEL (dus LEVEL in hoge-snelheid -10)

Score tabel

LEVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Single	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
Double	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Triple	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
TETRIS	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10800	12000

* Geldt voor spel A en Spel B.
* Vanaf LEVEL 10 is de score zoals de oude score.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

[0894NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

MEMO

MEMO

4 1226

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON